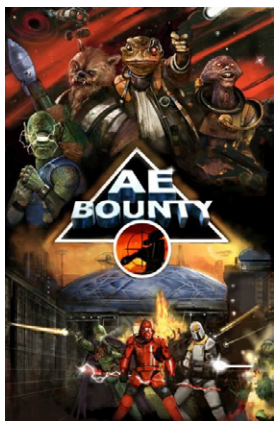


AE Bounty

AE Bounty er et skirmish level Space Opera spil, hvor grupper af pirater, dusørjægere og lejesoldater, gør deres for at ændre den førhen relativt velfungerende Rumføderation til et frådende anarki, hvor alle er sig selv nærmest – alt sammen i den personlige vindings navn. Men baggrundshistorien dækker egentligt bare, over at du skal sammensætter bander ud fra et antal valgmuligheder, f.eks. race, hærtype, gruppe størrelse og helte, og tæve din modstander. AE Bounty lægger nemlig meget vægt på at du sammensætter dit crew, din besætning, på nye og spændende måder fra kamp til kamp – så processen med at sammensætte din besætning er en vigtig del af taktikken.

Reglerne, men hvad med reglerne?

Du har besætning der kan bestå fra to til 16 medlemmer. De små besætninger består af elitesoldater, som kan en masse tricks og har adgang til mere udstyr. Efterhånden som besætningerne bliver større, bliver medlemmerne relativt dårligere og har mindre udstyr. En elitesoldat kan foretage fire handlinger på hver af sine ture, det kan være at flytte sig



eller skyde et våben, mens regulære soldater kan foretage sig to. Så det handler om at lægge sin strategi efter om du ønsker at satse på kvalitet eller kvantitet.

Måden man skyder på eller flytter sin figur ligner meget noget du har set før. Hver figur har en række stats, de afgør hans evner i skydning og nærkamp, samt hans bevægelse, rustning, styrke osv. Hvis min dusørjæger Luke Surehand ønsker at plaffe en pirat ned, skal han først slå for at ramme. Dækning og afstand, men også f.eks. mørke gør dette rul sværere. Jeg har et antal terninger som afgøres af våbenets rate-of-fire. Klarer jeg at slå lig med eller under hans Ranged Attack, kan jeg rulle skade terninger. Alle skydevåben gør f.eks. $X+d6$ i skade, mens nærkampsvåben gør $styrke+d6$ i skade. Jeg ruller min terning og lægger skadesfaktor til; dernæst skal modstanderen slå et armoursave med en 6-sidet terning - hvis han kan. Lad os sige våbenet giver $5+d6$ i skade. Jeg ruller 3. $3+5$ giver 8. Min modstander har 4 i Armour. Han skal så slå save på $8-4=$ lig med 4 eller derover på en 6-sidet terning. Hvis jeg nu havde givet 11 i skade; well. $11-4$ er 7; det kan man ikke rulle på en 6-sidet terning, så det kan ikke lykkes. Hvis piraten havde været i dækning, f.eks. bag en mur, ville man få en bonus oveni hans armour. Det er let og elegant – og da man ikke har så pokkers mange figurer på hver side, sløver det ikke spillet ned.

Nærkamp afgøres af hvem der slår højest; den der ruller højest på en 6-sidet terning plus hans færdighed i nærkamp vinder, og får lov til at give skade. Slår man 6, må man slå videre, så chancen for at nogen slår det samme minimeres. Du kan også forsøge dig med et fokuseret angreb, hvor du får en bonus – ulempen er at din

figur bliver mere sårbar resten af runden – men det kan være en (godt nok desperat) mulighed for mindre gode enheder at tage nærkampstyper ned.

Hvordan er kampene bygget op?

I AE Bounty har du mulighed for at slås i normalt terræn, og du kan slås i rummet. Der er seks scenarier til hver, og hasarderede forhold til forskel; f.eks. det allerede nævnte mørke, der besværliggør skydning, eller sandstorm osv.

Hvordan du vinder er unikt for AE Bounty og i sit udgangspunkt lidt snedigt. Du har et primært mål som afgøres af scenariet. Et sekundært mål som du ruller for. Og et tertiært mål som afgøres af din besætning. Dusørjægere skal forsøge at tage vigtige fanger i live, lejesoldater skal forsøge at tage så mange modstandere ned som muligt – og pirater vil også gerne se lig på bordet, men de tager det ikke så tungt om det er modstandernes eller deres andre der må bide i støvet. Du vinder ved at opnå flest mulige af dine mål. Du kan f.eks. have som primært mål at samle bytte der er spredt ud over spillebrættet, som sekundært mål at snigmyrde en af modstanderes figurer (denne udpeges før spillet starter), samt forsøge at tage modstanderne til fange for at kunne indsamle dusører. Det betyder, at hvis du kan se at du ikke kan klare f.eks. dit primære mål, så kan du i stedet forsøge at satse på de to andre. Det betyder så også at der kan opstå situationer, hvor du har mål som

går imod hinanden; f.eks. at du i en rummission skal nå nogle redningskapsler med så mange af dine folk som muligt, samtidigt med at du skal blive og forsvare dit startområde.

Der er enkelte af missionerne, som virker ret ubalanceret for den ene part. F.eks. skal du i en mission få nogle gidsler ud fra midten af spillebrættet, og ud til spilkanten. Den anden spiller skal forsøge at stoppe dig i det. Han har så to valg; enten kan han stille hele sin besætning ved en af siderne, og så løber du bare i den modsatte retning med dine gidsler, eller også kan han sprede sin relative lille besætning ud på alle sider for at 'omringe dig', og så løber du mod én af siderne, og vil sandsynligvis have stor overmagt. Det giver ingen mening.

Hver unit har en Drive, eller en moral. Hver gang en enhed tager skade, eller hvis en af besætningens medlemmer må bide i støvet, bliver deres moral én lavere – og efterhånden som deres moral når bunden, skal enhederne slå for at ikke at stikke halen mellem benene. Det kan du faktisk satse på, ved at tage f.eks. flammekastere der indgyder frygt, eller ved at tage svagere bandemedlemmer ud, så de stærke enheder mister moral.

Til hver kamp har hver et 'beskidt tricks', som kan bruges én gang under hver kamp; det kan f.eks. være Keep Moving der gør at en af dine soldater kan aktiveres en ekstra gang (og hvis han er elite får han fire aktioner), Out of Ammo der gør at en af modstanderes units løber tør for ammunition ikke kan skyde en runde, eller



Change of Orders der gør at du kan trække et nyt sekundært mål.

Du sagde at opbygningen af dit crew var det halve af taktikken?

Din bande kan sammensættes på utallige måder. Dette gør du ved at kombinere hærtype, størrelsen og kvaliteten af besætningen, forskellige typer af racer, købe forskellige typer af enheder med hver deres specialiteter, købe en Hero der kan noget specielt, samt udstyre enhederne med forskellige typer våben og udstyr. Kombinationsmulighederne er legio.

Hærtypen har vi nævnt; der er dusørjægere, lejesoldater og pirater – der hver har deres fraktions missionsmål.

Størrelsen af besætning vælges i fire udgaver; en tomands besætning består af to enheder, og besætningen har tre Dirty Tricks. Et standard bande har 1 veteran unit, 3 regulære units, og 1 grøn unit. I den anden ende har vi en stor bande, der består af 1 veteran unit, 2 regulære units og 3 grønne units. Når jeg snakker om units eller enheder, er det fordi en enhed enten kan være en enkelt figur der er lidt sejere, eller f.eks. 3 pirater der kan knap så meget.

Der er 14 racer at vælge i mellem. Modsat de fleste andre spil, så er det ikke meningen at hele din bande skal bestå af medlemmer fra én race, men at de er en blanding. Hver race har nogle

fortrin og ulemper, som man kan bruge til at forbedre den rolle man tiltænker ham; f.eks. om han skal skyde eller kan skal slås i nærkamp.

Heroes er lidt det samme. Du vælger én figur som ophøjes til heltestatus. Dette giver ham en speciel evne samt lidt bedre udstyr. Special evner kan gøre ham til en bedre skytte, gøre ham til nærkamp specialist, gøre ham til en bedre leder eller måske til en robot-specialist.

Der er masser af forskellige våben og udstyr. Våben kan enten være energi-, projektil-, eller psykiske våben. Der er rustninger der er gode til at modstå én slag skade men ikke virker mod andre typer, og rustninger der beskytter mod alle men ikke er så gode til det. Men der er bunker af udstyr at vælge i mellem. AE Bounty lægger ikke vægt på at din besætning altid er udstyret med det samme, men giver dig ofte mulighed for at skifte.

Hvad synes du så om AE Bounty?

Spillet er en lille sag; cirka 100 A5 sider. Reglerne er rimeligt godt skrevet, men der er en hel del uklarheder. Det kan blandt andet købes via Amazon.com, og koster kun £ 15,-. Du skal bruge et sted mellem fem og seksten figurer. Der er lavet figurer til spillet; det udgives af et andet firma end dem der har lavet reglerne, men du kan sagtens dykke ned i en skuffe og finde nogle figurer du kan bruge. Alt i alt er AE Bounty altså



ikke et spil, der er uoverkommeligt - hverken i indkøb eller at finde eller male figurer til. Det taler helt klart til dets fordel.

AE Bounty er et spil hvor der er aktion på hele tiden. Du har alternativ aktivering og der skal hele tiden tages beslutninger og rulles terninger. Hvert spil tager en time til halvanden, så du kan sagtens nå to spil på en aften. Det egner sig godt til foreninger.

Reglerne er nemme at gå til, og selv om der er uklarheder hist og her (kan man f.eks. løbe fordi en nærkamp?), så er det til at forstå. Bogen er i farver og nydelig at bladre i; men der kunne godt være arbejdet lidt mere på overskueligheden. Forfatterne har dog lavet tabeller i slutningen hvor du finder de fleste af de oplysninger du skal bruge for at skabe din bande – og det er en stor hjælp.

Du skal ikke bruge mange figurer. Der er officielle figurer til AE Bounty. De er fine nok, men relativt dyre. Og du kan sagtens bruge figurer fra nogle af dine gamle spil. F.eks. bruger jeg figurer fra Void, Warzone og Necromunda.

AE Bounty egner sig godt til hyggespil med dine venner. Der er for mange urimeligheder til at jeg vil kalde det et afbalanceret spil, der kan bruges til behårde turneringer. Du kan lave næsten uovervindelige nærkampssuperhelte, skytter der står højt på en tårn i tung rustning, og skyder om sig til højre og venstre med granater, indirekte hvor de ikke selv kan se – og så videre. Da AE Bounty lægger op til at du ofte laver om på din

bande, får det hele et element af tilfældighed; du ved ikke hvad du er oppe imod, og hvis du ikke har et middel til at modstå f.eks. en superskytte, ja så er du på røven. Så AE Bounty er til venlige spil, hvor du ikke går så meget op i om du vinder eller taber, men bare har det sjovt.

Og så er der altså bare nogle regler der er helt hen i vejret. F.eks. kan du suppressere en af modstanderens units, ved at skyde en masse kugler i hans generelle retning. Gør du det med to figurer med en ROF på tre hver, så kan du ikke modstå det med mindre du er i hård dækning. Næste aktivering skal din enhed løbe i dækning og så skal han stå en tur over. Ledere kan dog også hjælpe på dette. I nogle scenarier får du gidsler som du skal bortføre, eller en VIP du skal beskytte – men som også giver dig ekstra aktiveringer så du kan udaktivere din modstander – og tvinge ham til at handle. Og så taler vi slet ikke om den psykiske kraft der gør at du kan overtage en modstanders unit – og få ham til at skyde roen af sig selv uden chance for at redde sig selv; 5 wounds? Nej det tror jeg ikke min ven.

For efterhånden alt for mange år siden spillede jeg i en Necromunda kampagne. Lige indtil banderne blev for stærke – og vi efterhånden lærte at gennemskue reglerne, og alle dens fejl og mangler – så var det en stor oplevelse. Lige siden har jeg ledt efter regler som kunne det samme – min hellige gral. Jeg har endnu ikke fundet den – og AE Bounty er det bestemt ikke. Men reglerne er godt for en hurtig og god oplevelse.